

La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Primaria

Autor: García Fernández, Cristina (Graduada en Educación Primaria. Mención en Necesidades Educativas Especiales).

Público: Todos los profesores de Educación. **Materia:** Educación Primaria.

Título: La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Primaria

Resumen

El juego tiene un papel fundamental en la Educación Primaria para el desarrollo cognitivo, afectivo y social en el alumno, ya que es una actividad muy frecuente en estas edades. Hoy en día los niños y niñas tienen limitadas las posibilidades de jugar debido a vivir en pisos pequeños, falta de espacios al aire libre,... Esto se ve agravado por la connotación negativa que se ha dado al juego en ciertos ámbitos, de manera que lo ven como algo no serio, superficial y sin importancia. A pesar de estas connotaciones, el juego, si está bien planteado y dirigido es un poderoso medio de aprendizaje, además nos puede orientar sobre cómo evoluciona el niño en el sentido que lo plantea Piaget, por tanto, el papel del educador es el de potenciar el aspecto lúdico educativo en cada niño/a.

Recibido 2015-10-24; Aceptado 2015-11-06; Publicado 2015-11-25

1. INTRODUCCIÓN

El juego tiene un papel fundamental en la Educación Primaria para el desarrollo cognitivo, afectivo y social en el alumno, ya que es una actividad muy frecuente en estas edades.

Hoy en día los niños y niñas tienen limitadas las posibilidades de jugar debido a vivir en pisos pequeños, falta de espacios al aire libre,... Esto se ve agravado por la connotación negativa que se ha dado al juego en ciertos ámbitos, de manera que lo ven como algo no serio, superficial y sin importancia.

A pesar de estas connotaciones, el juego, si está bien planteado y dirigido es un poderoso medio de aprendizaje, además nos puede orientar sobre cómo evoluciona el niño en el sentido que lo plantea Piaget, por tanto, el papel del educador es el de potenciar el aspecto lúdico educativo en cada niño/a.

2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Las características generales del juego son:

- Actividad con un fin en sí misma.
- Es una actividad libre.
- Es una actividad creativa.
- Base existencia de la infancia.
- Actividad muy seria para el niño.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio.
- Actividad espontánea que no requiere aprendizaje.
- Actividad generadora de placer (placentera).

- Contribuye al desarrollo integral del niño.
- Conlleva actividad.
- El juego s la base de su propio desarrollo.
- En él se crean las bases de convivencia y cooperación social.
- Con el juego aprende a conocer su propio cuerpo, sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en la comunidad.

Según sus estadios evolutivos:

- **Estadio sensorio-motor.** De 0 a 2 años. Se considera típico de esta edad el juego funcional.
- **Estadio preoperacional.** De 2 a 6-7 años. Se considera típico de esta edad el juego simbólico, pero además el niño mantiene el juego funcional con manifestaciones mucho más complejas.
- **Estadio de las operaciones concretas.** De 7 a 12 años. A pesar de que este periodo queda fuera de la etapa de Educación Infantil, se hará mención a él por ser imprescindible para completar el conocimiento sobre los diferentes tipos de juego, concretamente sobre el juego de reglas, que se manifiesta en su máximo apogeo durante este periodo de edad.

3. ADAPTACIONES METODOLÓGICAS

METODOLOGÍA DEL JUEGO.

Juego dirigido por el profesor (posee objetivos señalados por parte del adulto).

- **INCONVENIENTES:**

- Tiene limitada la libertad y autonomía.
- Eliminación de la espontaneidad y de la pureza del juego.

- **VENTAJAS:**

- Fomenta los valores de convivencia y respeto.
- Permiten la participación de todos los niños y niñas y la atención a la diversidad.
- Mejora la respuesta afectiva y de relación con los compañeros/as, ya que gran cantidad de los juegos tradicionales están basados en la colaboración entre los participantes.
- Aumenta la motivación y favorece la integración de los niños y niñas.
- Conservación de la cultura, de las tradiciones transmitidas de generación en generación.

- Permite el contacto con el medio natural. La mayoría de los juegos tradicionales se realizan en espacios abiertos, al aire libre.
- Posibilidad de que muchos de los juegos puedan seguir practicándose en el tiempo libre o fuera del horario lectivo, al no requerir instalaciones complejas o material específico.
- Mejora la condición física de los alumnos y alumnas.
- Mejora el sentido del equilibrio, de la actividad motora y de la concentración.

NORMAS PARA LA DIRECCIÓN DE UNA SESIÓN DE JUEGOS:

- Preparación o planificación de la actividad
- Presentación de la actividad al alumnado.
- Ejecución.
- Evaluación.

ESTRUCTURA DE UNA SESIÓN DE JUEGOS

1. Asamblea inicial o calentamiento:

- Psicológico.
- Fisiológico (juegos motores de locomoción, coordinación y velocidad de reacción).

2. Asamblea motriz:

- Juegos de desarrollo anatómico y juegos de desarrollo orgánico.
- Juegos que faciliten nuevos aprendizajes:
- Motores de saltos.
- Motores de lanzamientos gestuales de destrezas.
- Gestuales predeportivos.
- Equilibrio.

3. Asamblea final (vuelta a la calma): juegos sensoriales y estiramientos.

3.2. ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS.

- **El juego como actividad libre o espontánea:** el niño que escoge y plantea sus juegos sin el maestro/a un mero observador. Ese planteamiento nos permite conocer mejor los intereses del niño o niña.
- **El juego como actividad dirigida:** el maestro es el que dirige y el alumno es el que ejecuta. El maestro tiene controlados los efectos del juego, la desventaja de este tipo de juegos es que elimina la creatividad y la propia autonomía del niño.

CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS SOBRE EL JUEGO:

A) SOBRE LA PRESENTACION DEL JUEGO, se recomienda:

- Conseguir una buena situación y reclamar una atención continua por parte del alumnado.
- Explicarlo con claridad.
- Poca teoría para tener más práctica.
- Tener constancia de que los alumnos lo han entendido perfectamente.
- Dar a conocer el nombre dl juego.

B) SOBRE LA VALORACIÓN DEL JUEGO, reflexionar sobre:

- Objetivos del juego.
- Dar distintas posibilidades de actuación o estrategias.
- Valorar las intervenciones de los alumnos.
- Proponer variantes

C) SOBRE LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL JUEGO:

El espacio de juego

- Adaptar el juego propuesto al espacio disponible.
- Si tenemos espacios grandes, tenemos que utilizarlos.
- Si el espacio es cerrado, asegurar que hay una buena iluminación y ventilación.

Los imperativos temporales

- Tener un amplio repertorio de juegos por si los propuestos pierden interés pronto para los niños.
- Cuanto más organizado sea el juego, mayor tiempo se precisa para prepararlo.
- Es importante adaptarlos al tiempo que tenemos.

El material

- A más alumnos más material.
- El material debe cuidar la seguridad de los niños.
- Presentar de vez en cuando material novedoso.
- Preparar el material previamente.

Los jugadores

- Todos los alumnos deben participar, además el juego debe ser adaptados a sus características.
- Diferenciar a los equipos con algo llamativo.
- Los alumnos pueden introducir novedades
- Si el juego es muy activo, realizar recuperaciones para que los alumnos beban agua y descansen un poco.

4. CONCLUSIONES

Como conclusión podemos decir que el juego debe ser una actividad, placentera, motivadora y espontánea.

Sabemos que existen diversas teorías sobre por qué y el para qué del juego, aunque lo que sí tenemos claro es que ha existido siempre.

Y por último resaltar la importancia que tiene sobre el desarrollo en todas las capacidades del niño, ya que a través del juego se relaciona, se socializa y se realiza como persona integral en su sociedad.

El juego evoluciona con el desarrollo, que se puede clasificar de diferentes maneras y, sobre todo, que tiene un VALOR EDUCATIVO muy importante que nosotros como maestros debemos aprovechar adaptando las características del juego a las diferentes situaciones de Enseñanza y Aprendizaje.

•

Bibliografía

- BALLESTEROS (1982): *El Esquema Corporal*. Madrid: TEA.
- MARCHESI, COLL Y PALACIOS, J (1990). *Desarrollo psicológico y educación*. Vol I, II y III. Alianza. Madrid.
- GUTIÉRREZ DELGADO, M (1994). 140 juegos de educación psicomotriz. Sevilla: Wanceulen